

Identifikasi Penerapan Kerucut Pengalaman di Sekolah Dasar Kota Surabaya

Afiyah Wildah Rahayu  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Jalan Ahmad Yani 1117, Jemur Wonosari, Wonocolo, Surabaya  
E-mail: wildahafiyah@gmail.com

Aifi Umdatul Khoiroh  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Jalan Ahmad Yani 1117, Jemur Wonosari, Wonocolo, Surabaya  
E-mail: aifiumdatulkh@gmail.com

Anisa Qurrotul A'yun  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Jalan Ahmad Yani 1117, Jemur Wonosari, Wonocolo, Surabaya  
E-mail: anisaqurrotula@gmail.com

Evi Fatimatur Rusydiyah  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Jalan Ahmad Yani 1117, Jemur Wonosari, Wonocolo, Surabaya  
E-mail: evifatimatur@uinsby.ac.id

Moh. Rifqi Rahman  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Jalan Ahmad Yani 1117, Jemur Wonosari, Wonocolo, Surabaya  
E-mail: rifqir93@gmail.com

---

Received: 30/06/2023

Revised: 17/07/2023

Accepted: 18/07/2023

---

DOI:

Abstrak

Kerucut pengalaman yang digagas Edgar Dale memiliki skala keberhasilan belajar berdasarkan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media yang relevan pada pengalaman Edgar Dale mampu memberikan pengalaman dan dampak belajar yang bermakna. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi penerapan kerucut pengalaman dalam pembelajaran di beberapa sekolah dasar di kota Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode survey terhadap 30 guru sekolah dasar di Surabaya. Instrumen survei menggunakan

*questionnaire online* berdasarkan adaptasi indikator model pembelajaran kerucut Edgar Dale. Analisis data mengikuti tahapan kondensasi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, kecenderungan guru dalam pembelajaran masih menerapkan pada pembelajaran membaca yang bersifat tekstual. Penelitian ini memiliki implikasi bahwa penggunaan media pembelajaran yang relevan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.

**Kata kunci:** Pembelajaran Kerucut Pengalaman, Sekolah Dasar Surabaya

## A. Pendahuluan

Kerucut pengalaman Edgar Dale dan konsep mengenai gaya belajar bukan hal yang asing lagi bagi para pengajar. Bahkan beberapa penelitian telah banyak mengungkapkan tentang kerucut pengalaman ini, misalnya, Masters (2020) menjelaskan bahwa kerucut pengalaman telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan kedokteran. Uno dkk. (2016) menggunakan kerucut pengalaman sebagai pedoman wawasan ekonomi di Indonesia. Davis & Summer (2015) melakukan penelitian tentang dampak positif kerucut pengalaman dalam kursus kepemimpinan. Penggunaan kerucut pengalaman Edgar Dale dalam bidang tertentu memiliki relevansi yang dibutuhkan dalam berbagai bidang.

Selain itu, model pembelajaran kerucut pengalaman menghadirkan beberapa manfaat, antara lain; model pembelajaran kerucut pengalaman dapat membantu guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat (Sari, 2019); siswa menjadi lebih aktif dalam interaksi pembelajaran (Syamsidar dkk., 2018); guru dapat dengan mudah merancang media pembelajaran berbasis multimedia (Lubis & Rambe, 2021); bahkan Qodr (2020) dengan kreatif membangun media pembelajaran berupa *game geograpiea* yang dikembangkan berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale.

Sejatinya, model pembelajaran kerucut pengalaman merupakan model pembelajaran yang berusaha menyesuaikan dengan gaya belajar siswa (Setiawan & Komalasari, 2020). Gaya belajar merupakan komponen penting yang dapat mengantarkan seorang pelajar meraih keberhasilan dalam proses belajarnya (Hassan dkk., 2021). Jika guru mengetahui gaya belajar siswa, maka guru akan mudah dalam menciptakan lingkungan belajar yang relevan bagi siswanya (Laksana dkk., 2019). Selain itu, gaya belajar masing-masing siswa tentu berbeda-beda dan beragam. Oleh sebab itu, jika guru dapat memahami keragaman tersebut dengan baik maka guru memiliki kemungkinan besar untuk mampu *men-design* suatu strategi pembelajaran yang efektif.

Kerucut pengalaman dari Edgar Dale ini memiliki dasar penggambaran realitas secara langsung sebagai pengalaman yang ditemui pertama kalinya (Zhang dkk., 2019). Hal menarik dari kerucut pengalaman Edgar Dale ini adalah masing-masing gaya belajar pada kerucut pengalaman menggambarkan media pembelajaran yang dapat digunakan. Misalnya, pengalaman membaca menggambarkan media pembelajaran yang bersifat visual-simbolis; pengalaman mendengar menggambarkan media pembelajaran yang bersifat audio; pengalaman membaca dan mendengar dapat menggunakan media yang bersifat demonstratif (Fransisca dkk., 2019); dan seterusnya.

Edgar Dale sudah menyajikan rumusan yang sistematis tentang daya serap dari masing-masing gaya belajar seseorang. Menurutnya, pengalaman belajar membaca hanya memiliki daya serap 10% terhadap apa yang seseorang pelajari, pengalaman belajar mendengar memiliki daya serap 20%, melihat 30%, mendengar

dan melihat 50%, partisipasi dan kolaborasi 70%, dan gaya belajar simulasi atau perform 90% (Zhang dkk., 2019). Jika seorang guru sudah mampu memahami hal ini, maka harapannya adalah guru dapat menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Hal ini mengisyaratkan juga bahwa guru atau pengajar harus memiliki kompetensi untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk mendukung profesinya dan untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan baik.

Penelitian ini mencoba untuk mengidentifikasi penerapan kerucut pengalaman dalam pembelajaran di beberapa sekolah dasar se-Surabaya. Dengan kata lain, penelitian ini mencoba mengeksplorasi sudah sejauh mana guru-guru sekolah dasar di kota Surabaya menerapkan kerucut pengalaman. Apakah hanya sampai pengalaman belajar paling rendah seperti pengalaman belajar membaca, atau yang lebih tinggi sedikit seperti melihat dan mendengar, atau justru guru-guru di kota Surabaya sudah menerapkan pembelajaran dengan gaya belajar simulasi/presentasi dengan daya serap tinggi yaitu 90%.

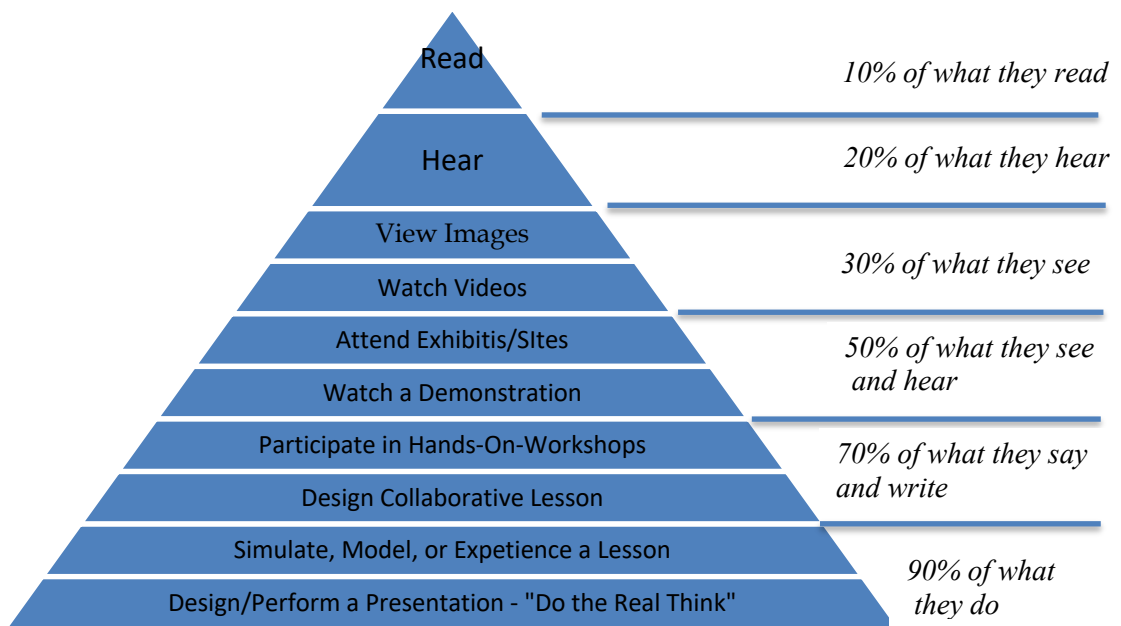
Saputro dkk. (2021) melakukan penelitian tindakan kelas mengenai media audio visual berbasis kerucut pengalaman untuk meningkatkan keterampilan membaca. Septianova & Rusiyanto (2017) melakukan penelitian dengan membandingkan hasil belajar siswa menggunakan media audio visual berbasis kerucut pengalaman dengan media konvensional. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas dengan media audio-visual dan media konvensional. Peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan audio-visual sebagai media pembelajaran 53% sedangkan yang menggunakan media konvensional hanya meningkat sebesar 42%.

Penelitian ini tentu berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu di atas. Penelitian ini lebih mengarah pada identifikasi penerapan kerucut pengalaman dalam pembelajaran di beberapa sekolah dasar se-Surabaya. Penelitian ini penting untuk dilakukan sebab hasil penelitian dapat menjadi peta kualitas pembelajaran berdasarkan pengalaman siswa itu sendiri. Dengan kata lain, pihak pemangku kebijakan pendidikan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk perbaikan pendidikan bahwa sejauh ini pengalaman belajar siswa sekolah dasar, terutama di kota Surabaya, masih sampai pada tahap pengalaman belajar tertentu.

Selain itu, penelitian ini juga berupaya untuk menggali informasi penerapan model pembelajaran kerucut pengalaman di sekolah dasar se-Surabaya tentang permasalahan yang ada di lapangan serta kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada penerapan model pembelajaran tersebut.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebiasaan guru dalam mengimplementasikan kerucut pengalaman dalam pembelajaran di beberapa sekolah dasar di kota Surabaya. Metode survey digunakan dalam penelitian ini untuk mengidentifikasi kebiasaan guru tersebut. Alasan menggunakan metode survey antara lain; representasi hasil penelitian yang tinggi, biaya penelitian rendah, kemudahan dalam pengumpulan data, tingkat subjektivitas peneliti yang rendah, dan temuan penelitian yang akurat (Rusdiyah dkk., 2020). Instrumen survey penelitian ini merujuk pada struktur kerucut pengalaman Edgar Dale sendiri sebagaimana gambar berikut.



**Gambar 1.** Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Zhang dkk., 2019)

Berdasarkan figure kerucut pengalaman di atas instrument survey, peneliti melakukan penyesuaian indikator tiap aspek kerucut pengalaman Edgar Dale yang bersumber dari penelitian Zhang dkk (2019). Berikut ini indikator yang digunakan pada penelitian ini untuk mencari data penggunaan kerucut pengalaman Edgar Dale.

**Tabel 1.** Aspek dan Indikator Kerucut Pengalaman

No	Aspek	Indikator
1	Membaca	Guru menerapkan model pembelajaran membaca kepada siswa saat pembelajaran
2	Mendengar	Guru menggunakan media pembelajaran audio kepada siswa saat pembelajaran
3	Melihat Gambar	Guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar/ diagram kepada siswa saat pembelajaran
4	Melihat video	Guru menggunakan media pembelajaran audio visual kepada siswa saat pembelajaran
5	Demonstrasi	Guru menggunakan metode pembelajaran berupa peragaan/ demonstrasi mengenai materi yang sedang disajikan kepada siswa saat pembelajaran
6	Partisipasi aktif	Guru menggunakan metode pembelajaran berupa diskusi/ tukar pikiran antar siswa saat pembelajaran
7	Presentasi	Guru menggunakan metode pembelajaran komunikasi aktif berupa presentasi kepada siswa saat pembelajaran
8	Bermain peran	Guru menggunakan metode pembelajaran sosial berupa bermain peran kepada siswa saat pembelajaran

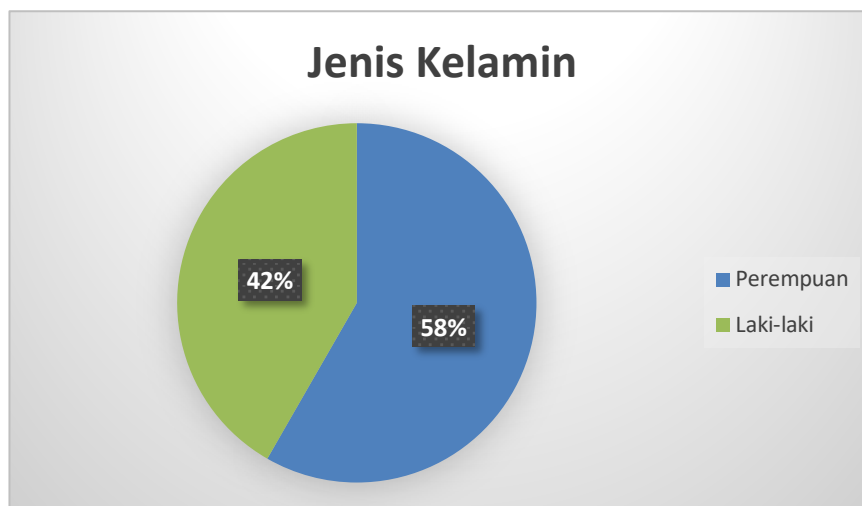
9	Rekaya situasi	Guru menggunakan metode pembelajaran berupa merekayasa situasi sebenarnya kepada siswa saat pembelajaran
10	Kontekstual (Do real thing)	Guru menggunakan metode pembelajaran yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa seperti penerapan teori 3R (Reuse, Reuce, Recycle)

Penelitian ini men-*survey* 30 guru dari beberapa sekolah dasar di Surabaya. Jumlah guru tersebut terdistribusi secara merata berasal dari Surabaya Utara, Selatan, Barat, Timur, dan Pusat (Kota). Pengukuran yang dilakukan menggunakan skala Likert dengan penilaian skor 5= sangat sering, skor 4= sering, skor 3=jarang, skor 2 = pernah, skor 1= tidak pernah. Distribusi responden survey ini bertujuan untuk dapat memberikan gambaran komprehensif dan utuh dalam memotret bagaimana penerapan kerucut pengalaman dalam pembelajaran di beberapa sekolah dasar di Surabaya. Dengan demikian, masing-masing daerah Surabaya terdiri dari 6 guru sebagai perwakilan dari bagian daerah Surabaya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti tahapan Miles dkk. (2014) antara lain; kondensasi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

### C. Hasil dan Diskusi

Hasil kualitatif deskriptif ini membahas tentang hasil-hasil yang diperoleh pada penelitian yang dilakukan dengan menggunakan penyebaran kuesioner berupa google form yang telah disebar dan diisi oleh guru sekolah dasar se-Surabaya. Pengelompokkan data diawali dengan persebaran gender guna mengetahui variasi persebaran guru. Berikut ini disajikan persebaran tersebut.

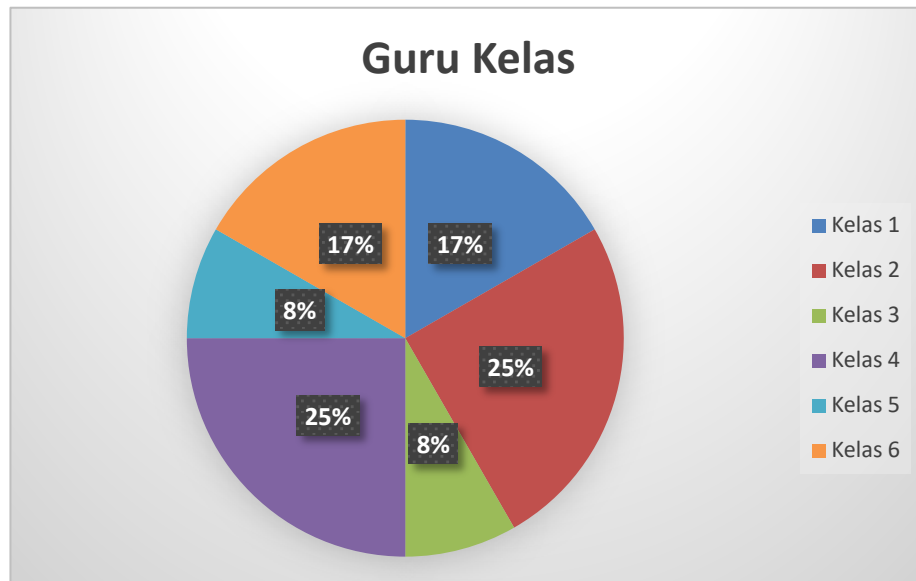


**Gambar 2.** Persebaran Jenis Kelamin

Berdasarkan data yang diperoleh melalui angket pada *google form* tentang persebaran responden penelitian, dari 30 responden yang mengisi angket diperoleh hasil 58% atau 17 responden adalah responden perempuan dan jumlah responden laki-laki sebanyak 42% atau 13 responden. Hal ini menunjukkan bahwa responden berjenis kelamin perempuan lebih banyak terlibat di penelitian ini dibandingkan dengan responden berjenis kelamin laki-laki. Perbedaan jumlah responden berdasarkan jenis kelamin memberikan hasil bahwa responden berjenis kelamin

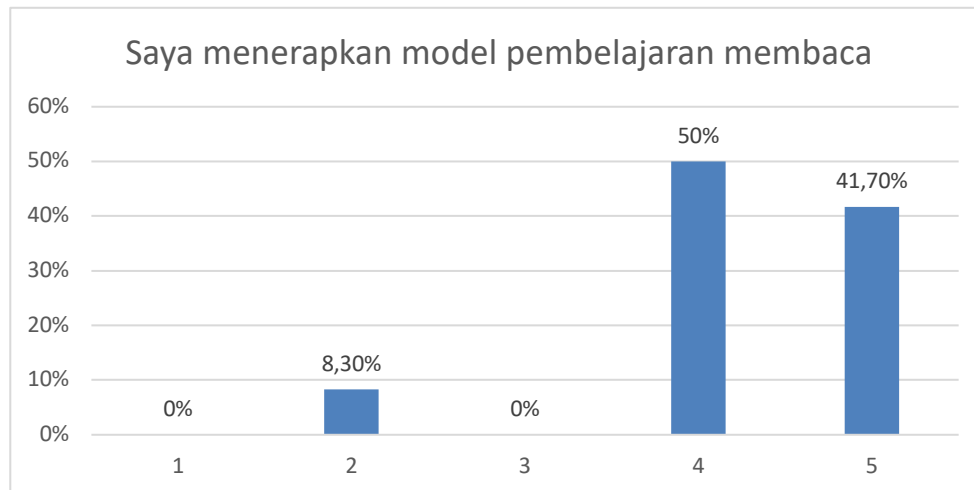
perempuan memiliki peran lebih banyak pada jenjang sekolah dasar. Izzati dan Mulyana (2021) menegaskan bahwa guru perempuan mendominasi persebaran guru di sekolah karena faktor kesejahteraan psikologi yang lebih baik dibanding guru laki-laki. Selain itu, Pratiwi dkk. (2021) menuliskan bahwa faktor psikologi menjadi faktor paling penting bagi kompetensi mengajar seorang guru. Hal tersebut memberikan dampak motivasi belajar yang baik pada siswa (Suyitno, 2021).

Selanjutnya, peneliti melakukan pemilihan dan membuat persentase persebaran guru berdasarkan kelas yang dikelola. Berikut data persebaran tersebut.



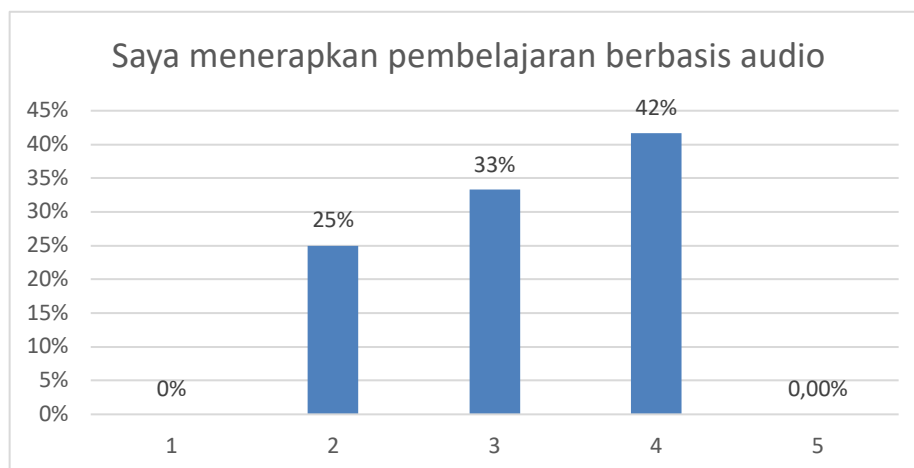
**Gambar 3.** Guru Kelas

Berdasarkan pengelompokan jenjang mengajar responden penelitian, diketahui bahwa responden memiliki persebaran yang mencakup kelas 1 sampai kelas 6. Pada kelas 1, jumlah reponden penelitian, yaitu 5 responden dengan persentase 17%. Pada kelas 2, jumlah responden, yaitu 8 responden dengan persentase 25% responden. Pada kelas 3, jumlah responden, yaitu 2 responden dengan persentase 8%. Pada kelas 4, jumlah responden, yaitu 8 responden dengan persentase 25%. Pada kelas 5, jumlah responden, yaitu 2 responden dengan persentase 8%. Pada kelas 6, jumlah responden sebanyak 5 responden dengan persentase 17% responden.



**Gambar 4.** Menerapkan Model Pembelajaran Membaca

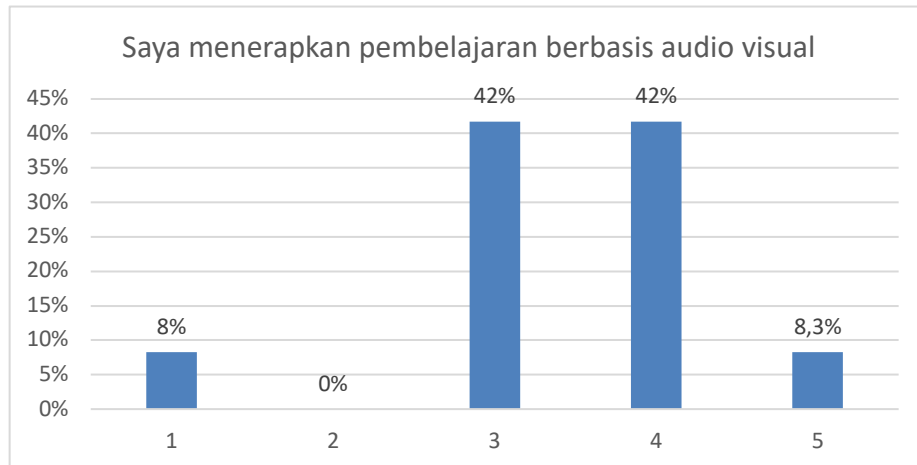
Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru-guru di Surabaya lebih banyak menerapkan model pembelajaran membaca dalam praktik pembelajarannya. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa 50% dari guru-guru tersebut menyatakan “sering” dan 41,7% menyatakan “sangat sering”. Hal tersebut menjadi perhatian, sebab menurut kerucut pengalaman Edgar Dale dalam kerucut pengalamannya penerapan model pembelajaran membaca hanya mampu diserap oleh siswa sebanyak 10 % (Zhang dkk., 2019). Hal senada dengan penelitian ini adalah hasil penelitian Fajar (2018) yang menyatakan bahwa masih banyak guru yang menggunakan media sederhana yaitu buku bacaan, dan menggunakan metode ceramah. Fenomena ini menyebabkan materi pendidikan agama Islam bagi siswa dianggap kurang menyenangkan, karena guru dalam mengajar di kelas bersifat monoton. Siswa merasa bosan dan jenuh terhadap materi pendidikan agama islam serta mengalami kesulitan dalam menyerap dan memahami pelajaran yang disampaikan.



**Gambar 5.** Menerapkan Pembelajaran Audio

Penggunaan media pembelajaran audio menurut hasil penelitian disimpulkan bahwa persentase guru dalam menggunakan media pembelajaran audio berada pada skala pernah, jarang, dan sering. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan persentase skala “pernah” sebesar 25%, “jarang” sebesar 33% dan “sering” 42%.

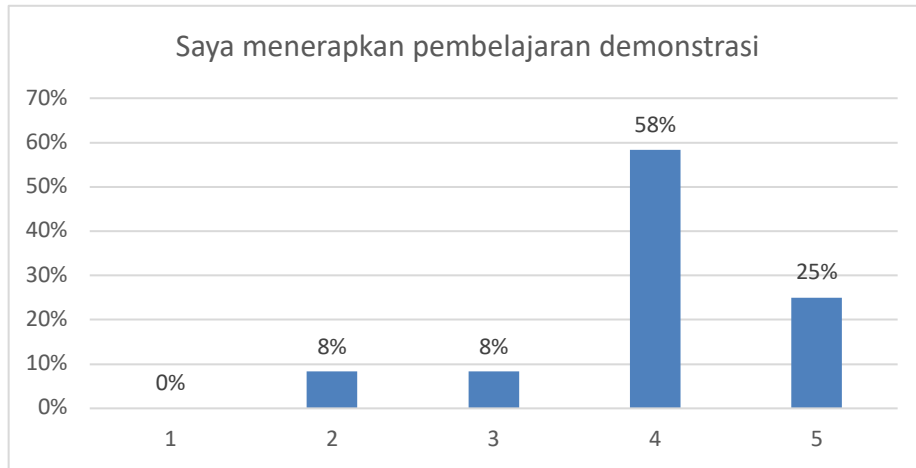
Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale, daya serap atau ingat pembelajaran menggunakan media audio bagi peserta didik memiliki kuantitas keberhasilan belajar sebesar 20% atau dalam kategori rendah. Meskipun tergolong rendah, pembelajaran audio diperlukan sebagai media utama pembelajaran, khususnya kebahasaan, karena penggunaan media audio akan mempermudah siswa untuk mendengar setiap kosa kata yang diucapkan secara tepat dan untuk memudahkan pemerolehan bahasa baru (Furoidah, 2020).



**Gambar 6.** Menerapkan Pembelajaran Audio Visual

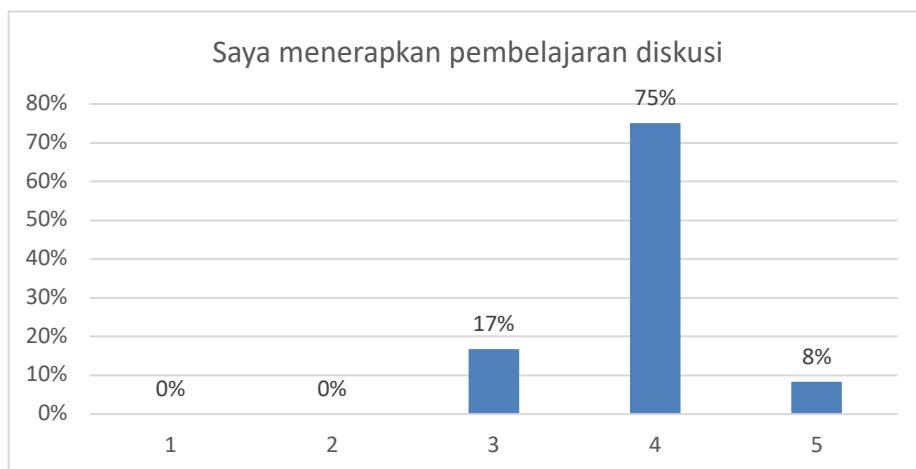
Namun, meski demikian, berdasarkan hasil pengumpulan data, guru-guru di sekolah dasar se-Surabaya juga lebih sering menggunakan media pembelajaran audio visual saat pembelajaran berlangsung. Hal itu dibuktikan dengan perolehan persentase yang lebih tinggi yaitu dalam tingkat sering menggunakan media pembelajaran audio visual sebesar 91,7% dan tingkat tidak pernah menggunakan media pembelajaran audio visual sebesar 8,3%. Menurut kerucut pengalaman edgar dale penggunaan media pembelajaran audio visual hanya mampu diserap oleh daya ingat siswa sebesar 30% (Zhang dkk., 2019). Hal ini sesuai dengan penelitian Manshur & Ramdlani (2019) yang menyatakan bahwa penerapan media audio visual dalam pembelajaran sangat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, penggunaan media audio visual diharapkan penyajian materi akan lebih mudah untuk disampaikan informasinya (kontennya) kepada siswa secara konkret.





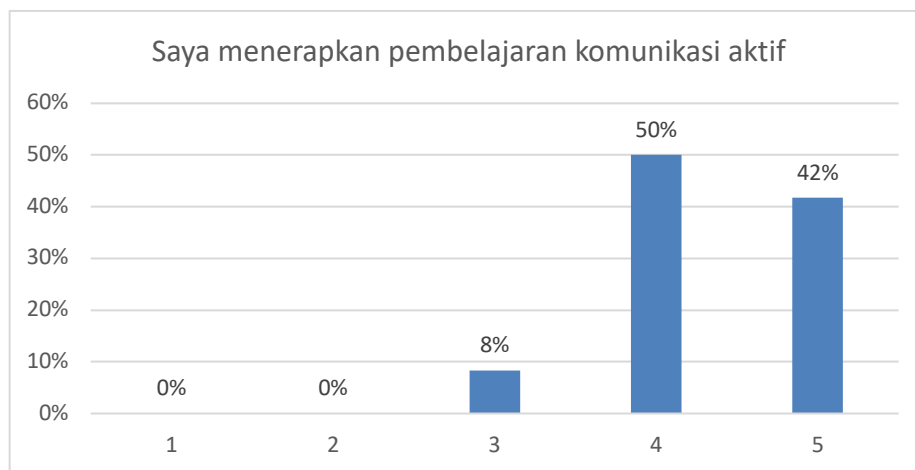
**Gambar 7.** Menerapkan Pembelajaran Berupa Peragaan atau Demonstrasi

Berdasarkan hasil pengumpulan data dapat dilihat bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh beberapa guru sekolah dasar se-Surabaya yang berupa peragaan/demonstrasi mengenai materi yang disajikan saat pembelajaran sudah cukup baik. Sesuai dengan kerucut pengalaman Edgar Dale yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran berupa demonstrasi/peragaan ini memiliki tingkat persentase mengingat siswa yang tinggi yaitu sebesar 90% dalam proses belajar, hal ini dikarenakan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat baik dalam proses belajar mengajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Pendapat tersebut dipertegas oleh penelitian Hasibiah dkk. (2022) mengenai pengaruh media demonstrasi yaitu dengan demonstrasi berkecenderungan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menarik perhatian, dan dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga akan lebih memudahkan mempelajari pelajaran. Sedangkan kekurangan model pembelajaran demonstrasi yaitu banyak memerlukan fasilitas dan bahan yang tidak selalu murah, sehingga menuntut ketelitian, keuletan, dan ketabahan bahkan sering mengalami berbagai kegagalan (Sahempa dkk., 2021).



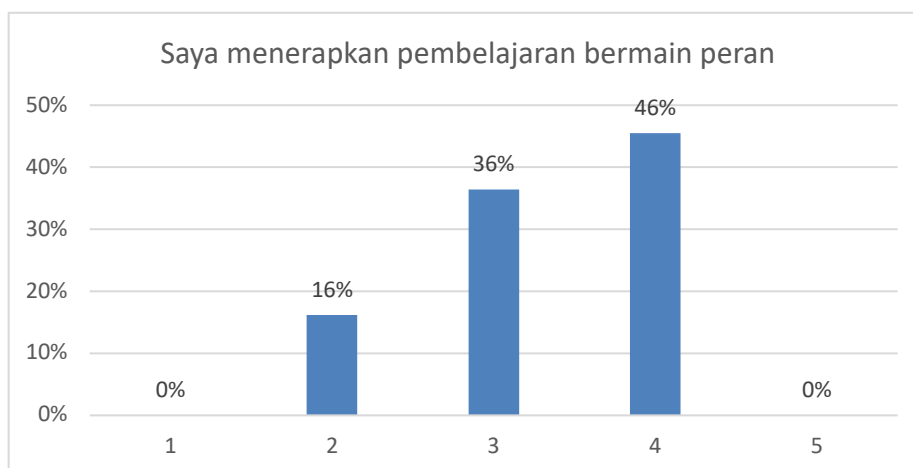
**Gambar 8.** Menerapkan Pembelajaran Berupa Diskusi atau Tukar Pikiran

Berdasarkan hasil pengumpulan data, pada metode pembelajaran berupa diskusi atau tukar pikiran antar siswa didapatkan perolehan persentase tertinggi yakni pada tingkat sering sebesar 75%, jarang 16.7% dan sangat sering 8.3%. Kesimpulannya guru sekolah dasar se-Surabaya dominan menggunakan metode diskusi antar siswa ketika pembelajaran berlangsung. Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale penggunaan metode diskusi mampu memberikan daya ingat pada siswa sebesar 50%. Metode diskusi memiliki persentase yang cukup besar untuk diterapkan pada pembelajaran karena dalam penerapannya selalu mengikutsertakan siswa untuk berpikir kritis. Hal ini dipertegas oleh jurnal dari Suryanti akan pentingnya metode diskusi dalam meningkatkan kognitif siswa (Suryanti, 2019).



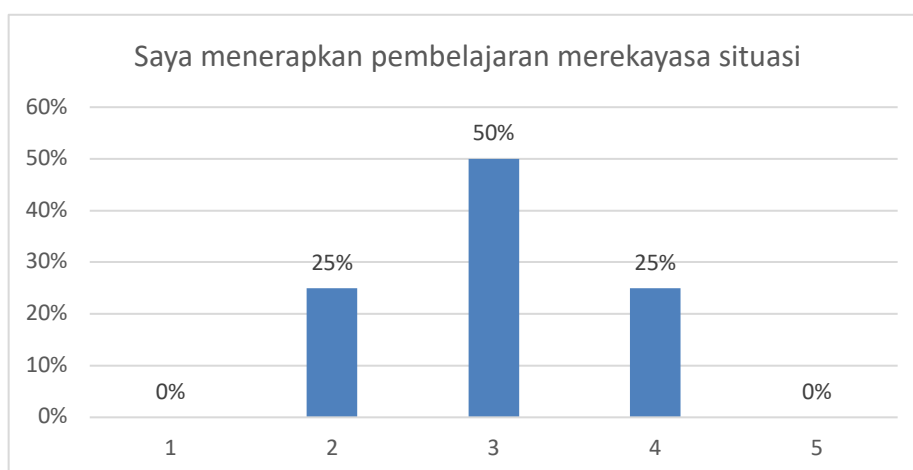
**Gambar 9.** Menerapkan pembelajaran komunikasi aktif berupa presentasi

Berdasarkan hasil pengumpulan data dapat dilihat bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh beberapa guru sekolah dasar se-Surabaya yang berupa komunikasi aktif (presentasi) kepada siswa sering digunakan oleh guru sekolah dasar se-Surabaya yang dibuktikan dengan persentase tabel di atas. Kerucut pengalaman Edgar Dale menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran berupa demonstrasi/peragaan ini memiliki tingkat persentase mengingat siswa yang cukup tinggi yaitu sebesar 70% karena ketika siswa melakukan presentasi siswa dituntut untuk lebih memahami materi yang akan dipresentasikan di depan temannya. Hal ini didukung dengan sebuah penelitian yang menyatakan bahwa pedagogi kritis harus menjadi bagian dari pendidikan guru memberikan siswa kesempatan untuk mengekspresikan dan membela ide-ide mereka, dan mendorong mereka untuk menantang kebijakan yang tidak mereka setujui (Fitramadhana, 2022). Selain hal itu, presentasi sering halnya dibuat dengan tampilan menarik dan disajikan singkat dengan ditulis poin pentingnya saja. Pendapat serupa dari Gunawan (2018) mengenai media presentasi, yakni siswa memiliki cara belajar yang beragam, dengan adanya penggunaan media presentasi dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat memberikan kenyamanan dalam pembelajaran karena sesuai dengan cara belajar yang diinginkan siswa.



**Gambar 10.** Menerapkan pembelajaran sosial berupa bermain peran

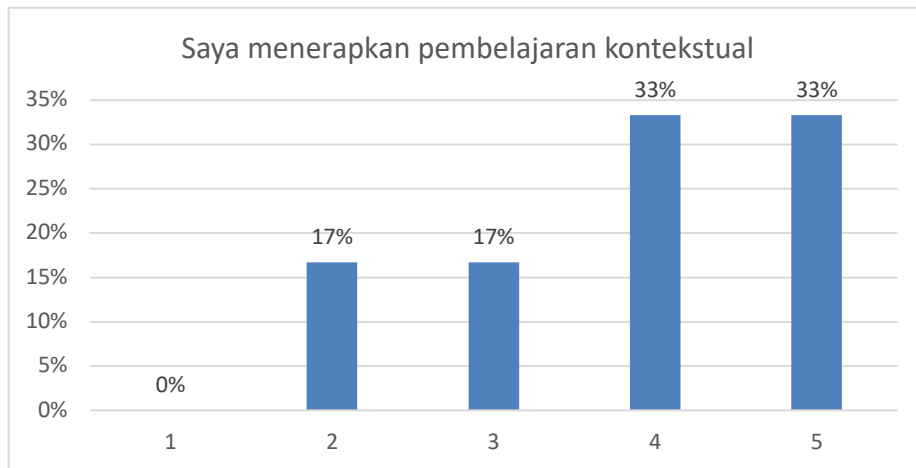
Berdasarkan hasil pengumpulan data, guru sekolah dasar se-Surabaya lebih dominan jarang menggunakan metode pembelajaran dengan bermain peran saat pembelajaran berlangsung. Hal itu dibuktikan dengan perolehan persentase tertinggi pada tingkatan jarang sebesar 54,6% dan persentase tingkatan sering menggunakan metode pembelajaran dengan bermain peran sebesar 45,5%. Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale penggunaan metode pembelajaran dengan bermain peran saat pembelajaran mampu diserap oleh daya ingat siswa sebesar 90%. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rozali dkk. (2019) yang membuktikan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap peningkatan moral Siswa SD Islam Jakarta melalui pelajaran agama. Ada 4 dari 6 aspek yang diukur yaitu, kemampuan memahami agama Islam sebagai agama yang dianut, bertingkah laku beradab atau memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dll), kemampuan membedakan perilaku baik dan buruk, dan mengenal dan menghormati agama orang lain.



**Gambar 11.** Menerapkan pembelajaran merekayasa situasi

Berdasarkan hasil pengumpulan data, guru sekolah dasar se-Surabaya lebih dominan “jarang” menggunakan pembelajaran merekayasa situasi/melakukan simulasi saat pembelajaran berlangsung. Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale persentase mengingat siswa saat guru menggunakan metode pembelajaran ini sangat tinggi yakni 90% namun dalam penerapannya guru sekolah dasar se-

Surabaya masih kurang yang dibuktikan dengan presentase pada gambar 10 yang menunjukkan 50% guru sekolah dasar se-Surabaya jarang menggunakan metode pembelajaran ini, 25% pernah menggunakan metode ini dan 25% sering menggunakan metode ini.



**Gambar 12.** Menerapkan pembelajaran kontekstual

Berdasarkan hasil pengumpulan data, guru sekolah dasar se- Surabaya lebih dominan menggunakan metode pembelajaran yang rekonstruksi kehidupan siswa. Hal itu dibuktikan dengan perolehan persentase pada indikator menerpkan pembelajaran merekayasa situasi, yaitu sangat sering sebesar 66,6% dan pada tingkatan pernah hingga jarang sebesar 33,4%. Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale penerapan metode pembelajaran yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa ini memiliki tingkat daya serap ingat siswa yang tinggi yaitu 90% (Zhang dkk., 2019). Dengan demikian, pembelajaran ini memerlukan pengembangan lebih lanjut. Daya serap 90% melalui pembelajaran kontekstual merupakan daya serap yang tinggi. Hasil penelitian ini menjadi pertimbangan bagi guru untuk selalu meningkatkan kualitas diri agar secara konsisten mampu menerapkan pembelajaran kontekstual.

#### D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian kecenderungan penerapan kerucut pengalaman pada guru sekolah dasar se-Surabaya menunjukkan bahawa guru sekolah dasar se-Surabaya dominan menggunakan metode membaca dalam setiap pembelajaran. Menurut Edgar Dale model pembelajaran membaca hanya berdampak 10% pada daya serap peserta didik. Model tersebut memiliki daya serap rendah dikarenakan peserta didik tidak berperan aktif di dalamnya sehingga menciptakan suasana yang monoton dan membosankan. Tingginya penggunaan model ajar membaca didukung dengan mudahnya realisasi dan tanpa ada media penunjang lainnya. Sedangkan daya serap tertinggi dimiliki oleh rekayasa situasi yang memiliki persentase 90%. Namun nyatanya masih sedikit guru yang menggunakan model pembelajaran dengan merekayasa situasi. Model pembelajaran rekayasa situasi memiliki daya serap tinggi (efektif) karena semua langkahnya mengikutsertakan peserta didik.

#### E. Ucapan Terima Kasih

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dalam penelitian ini. Terima kasih kepada almamater kita Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Terima kasih kepada dosen kami tercinta Prof.Evi Fatimatur Rusydiyah dan Moh.Rifqi Rahman yang telah membimbing, saran, dan dukungan sehingga kami dapat menyelesaikan artikel hasil penelitian ini, Terima kasih kepada guru sekolah dasar se-Surabaya atas bantuannya dalam memberikan data untuk menyelesaikan artikel ini.

#### F. Pernyataan Kontribusi Penulis

Tim penulis terdiri dari AW sebagai penulis pertama yang merancang penelitian, AU sebagai penulis kedua yang melakukan pengambilan data, AQ sebagai penulis ketiga yang menganalisis data, MR dan EFR kemudian merevisi dan mengecek tingkat plagiasi sehingga hasil penelitian ini layak untuk diterbitkan.

#### G. Referensi

Davis, Beverly dan Michele Summers. (2015). *Applying Dale's Cone of Experience to Increase Learning and Retention: A study of Student Learning in a Foundational Leadership Lourse. Qscience Proceedings, Engineering Leaders Conference 2014 on Engineering Education*, 2015 (6). <https://shorturl.at/kEPW8>

Fajar, Muhammad. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah Berbasis Android [Diploma, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar]*. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/11863/>

Fitramadhana, Rizqyansah. (2022). *Pemikiran Pedagogi Kritis Henry Giroux. Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 9(1), 84-120. <https://shorturl.at/HOW34>

Fransisca, Monica, Yuliawati Yunus, Aminda Dewi Sutiasih, dan Renny Permata Saputri. (2019). *Practicality of E-Learning as Learning Media in Digital Simulation Subjects at Vocational School in Padang. Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1), 1-6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012077>

Furoidah, Asni. (2020). *Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63-77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>

Gunawan, Derri Adhy. (2018). *Efektivitas Media Presentasi Terhadap Daya Ingat Siswa SMP Islam Terpadu Al-Ma'mun Education Center [BachelorThesis, (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)]*. <https://shorturl.at/bUY15>

Hassan, Muhammad Awais, Ume Habiba, Faiz Majeed, dan Muhammad Shoaib. (2021). *Adaptive Gamification In E-Learning Based On Students' Learning Styles. Interactive Learning Environments*, 29(4), 545-565. <https://shorturl.at/iBOW7>

Hs, Hasbiah, Muh Fahreza, dan Elpisah. (2022). *Pengaruh Metode Pembelajaran*

- Demonstrasi dan Minat terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3382-3392. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2613>
- Izzati, Umi Anugerah dan Olievia Prabandini Mulyana. (2021). Perbedaan Jenis Kelamin dan Status Pernikahan dalam Kesejahteraan Psikologis Guru. *Psychocentrum Review*, 3(1), 63-71. <https://doi.org/10.26539/pcr.31567>
- Laksana, Dek Ngurah Laba, I Wayan Dasna, dan I Nyoman Sudana Degeng. (2019). *The Effects of Inquiry-Based Learning and Learning Styles on Primary School Students' Conceptual Understanding in Multimedia Learning Environment*. *Journal of Baltic Science Education*, 18(1), 51-62. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1315744.pdf>
- Lubis, Renni Ramadhani dan Nurhamimah Rambe. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Guru SD Swasta PAB 10 Sampali. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 2(2), 86-94. <https://shorturl.at/cDX29>
- Manshur, Umar dan Maghfur Ramdlani. (2019). Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Al-Murabbi*, 5(1), 1-8. <https://doi.org/10.35891/amb.v5i1.1854>
- Masters, Ken. (2020). *Edgar Dale's Pyramid of Learning in Medical Education: Further Expansion of the Myth*. *Medical Education*, 54(1), 22-32. <https://doi.org/10.1111/medu.13813>
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). California: Sage Publication.
- Pratiwi, Warih Ari, Iis Prasetyo, dan Monita Nur Shabrina. (2021). Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Kinerja Guru Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1741-1753. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.970>
- Qodr, Taufiq Subhanul. (2020). Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(2), 45-53. <https://doi.org/10.46680/jci.v3i2.29>
- Rozali, Yuli Azmi, Novendawati Wahyu Sitasari, Iqbal Rahmat, dan Abdurrahman. (2019). Aplikasi Bermain Peran pada Siswa Sekolah Dasar Islam dalam Meningkatkan Moralitas Siswa. *Educultural: International Journal of Education, Culture and Humanities*, 1(2), 37-44. <https://shorturl.at/vzHQ6>
- Rusydiah, Evi Fatimatur, Eni Purwati, dan Ardhi Prabowo. (2020). *How to Use Digital Literacy as A Learning Resource for Teacher Candidates in Indonesia*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 305-318. <https://shorturl.at/qRZ03>
- S, Syamsidar, Maruf, dan Rahmini Hustim. (2018). Pembelajaran Fisika Berbasis

- Cone of Experience* Edgar Dale pada Materi Elastisitas dan Fluida Statis. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 1-12. <https://doi.org/10.26618/jpf.v6i1.1196>
- Sahempa, Sahria, Peggy Veronika Togas, dan Verry Ronny Palilingan. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah Naha. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i1.922>
- Saputro, Kuncoro Adi, Christina Kartika Sari, dan SW Winarsi. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910-1917. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.690>
- Sari, Pusvyta. (2019). Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57. <https://doi.org/10.55352/mudir.v1i1.7>
- Septianova, Brian Selvi Feliciano dan Rusiyanto. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual dan dengan Menggunakan Media Konvensional. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 17(2), 62-67. <https://doi.org/10.15294/jptm.v17i2.17621>
- Setiawan, Rizki dan Eti Komalasari. (2020). Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi di Tengah Pandemi Covid-19. *Edusocius; Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan Dan Sosiologi*, 4(1), 1-13. <https://shorturl.at/pzAXZ>
- Suryanti. (2019). Penerapan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 7 Kuntodarusalam: *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 10(1), 27-37. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10\(1\).3095](https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10(1).3095)
- Suyitno, S. (2021). Penerapan Kompetensi Psikologi Guru dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 58-65. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1900>
- Uno, N. S., Wahjoedi, & Haryono, A. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Pengajaran Ekonomi Berwawasan Indonesia. *National Conference on Economic Education*, 3, 1-9.
- Zhang, Q., Li, M., Wang, X., & Ofori, E. (2019). Dr. Edgar Dale. *TechTrends*, 63(3), 240-242. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00395-1>